Beann Grudd

Beann Grudd. Fortaleza localizada en el Lejano Norte. Una de las tres sedes y laboratorios oficiales de la Orden de los Brujos en donde eran creados. Allí surgieron los brujos que serían conocidos posteriormente como Gatos[1]. Entre los brujos de las distintas escuelas existe la creencia generalizada de que los procedentes de allí son "*fallidos*".

Notas

Aunque muchos fans creen que la información dada por el nuevo libro contradice lo dicho por la expansión *Way of the Witcher* de *Gwent: The Witcher Card Game*, esto no es del todo cierto. En nuestra realidad se sabe que las órdenes de caballería (tal y como era la Orden de los Brujos, aunque esta fuese de corte experimental) tenían varias sedes en distintos lugares, siendo un ejemplo notable la Orden del Temple.

El único problema de continuidad sería con la fortaleza de Morgraig, que según Gwent fue la sede principal de la Orden, lo cual haría que en vez de tres fortalezas (Beann Grudd, Mirabel y Kaer Morhen) fueran cuatro. Sin embargo, dado que es probable que los norteños no comenzasen a registrar su propia historia hasta tres siglos después de su llegada al Viejo Continente (es decir, en el siglo XI, un siglo tras la caída de la Orden de los Brujos), se podría esgrimir el argumento de que Morgraig fue simplemente olvidada con el paso del tiempo.

La fortaleza de Beann Grudd tampoco contradice por completo lo mencionado en Gwent ni en el TTRPG polaco de los años 90, *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*. Se podría argumentar que los veinte brujos que fundarían la Escuela del Gato, durante el declive de la Orden de los Brujos, habrían partido hacia una de las sedes ya existentes para establecer allí su escuela, lo cual resulta más lógico que buscar un castillo cualquiera. Posteriormente, por razones desconocidas, habrían abandonado Beann Grudd y marchado hacia el sur, asentándose en la Ciudadela de Stygga.

Por otra parte, la inestabilidad mencionada en el nuevo libro respecto a los Gatos tampoco entra en contradicción directa con Gwent o Wiedźmin: Gra Wyobraźni. Podría interpretarse

que, aunque los primeros Gatos fueran inestables, no se especifica en detalle qué consistía dicha inestabilidad, únicamente que eran considerados "*fallidos*" al presentar inestabilidad mental, agresividad excesiva y tendencias sádicas. Esto deja abierta la posibilidad planteada en Gwent: que, al intentar crear una orden superior a la antigua Orden de los Brujos, los hechiceros renegados —aliados con los veinte jóvenes brujos que fundarían la escuela— experimentaran con la fórmula de mutación para poner fin al problema de ser *"fallidos"* generando brujos incapaces de sentir emociones. Tras la caída de Stygga —provocada por una experimentación aún más intensa para volverlos todavía más insensibles, tal como se especifica en Gwent— surgiría la segunda iteración de la escuela (aún más inestable dado los resultados que obtuvo), también mencionada en *Gwent*, liderada por Gezras de Leyda y caracterizada por brujos con emociones muy amplificadas, establecidos en la caravana de Dyn Marv.

De este modo, tanto el canon de los libros como el de los juegos pueden coexistir sin grandes problemas: Beann Grudd y Stygga representarían la primera iteración de la Escuela del Gato, mientras que Dyn Marv constituiría la segunda.

Referencias

1. ↑ A. Sapkowski, *Encrucijada de los Cuervos*, Warszawa 2024, s. 147-148 (edición polaca)

Categorías

Idiomas

*Nota: Algunos de los enlaces son de afiliados, lo que significa que, sin costo adicional para ti, Fandom ganará una comisión si haces clic y realizas una subscripción. El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Comentarios

Iniciar una conversación

Inicia sesión para compartir tus ideas y comenzar la conversación.

INICIAR SESIÓN

¿No tienes cuenta? **Regístrate ahora**

Fandom

EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom
GameSpot
TV Guide
Fanatical
Metacritic
Honest Entertainment

SÍGUENOS

VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?
Contactar
Mapa del sitio global
Acerca de
Términos de uso
Mapa del sitio local
Empleo
Política de privacidad
Cookies Settings
Prensa
Ley de servicios digitales

COMUNIDAD

Comunidad Central
Soporte
Ayuda

PUBLICIDAD

Kit de medios

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

Wiki The Witcher es una comunidad Fandom en Juegos.

VER SITIO MÓVIL